

Konkurss

“DIGITĀLĀS PRASMES NĀKOTNES DIGITĀLAJAM DARBAM”

Konkursa nolikums

1. Vispārējs apraksts

- 1.1. Konkurss rīko Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācija (LIKTA) sadarbībā ar Microsoft Latvia.
- 1.2. Konkurssam tiek iesniegti jauniešu digitālie projekti, kas veidoti LIKTA sadarbībā ar Microsoft Latvia īstenotā [projekta “Digitālās prasmes nākotnes digitālajam darbam”](#) ietvaros. Projekta mērķis ir attīstīt jauniešos prasmes, kas būs nepieciešamas nākotnes digitālajām profesijām un sniegt atbalstu skolotājiem, kas veic inovatīvas jauniešu apmācības.
- 1.3. Konkurss norisinās no 2017. gada 27. decembra līdz 2018. gada 31. janvārim.
- 1.4. Papildus informāciju par konkursu var iegūt Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācijas birojā pa tālruni 67311821.
- 1.5. Pieteikuma forma un konkursa nolikums ir publicēts www.eprasmes.lv

2. Konkursa mērķis

- 2.1. Attīstīt jauniešos jaunas prasmes, kas būs nepieciešamas nākotnes digitālajām profesijām, un veicināt interesi par IKT jomu.

3. Konkursa dalībnieki

- 3.1. Konkurssā aicināts piedalīties ikviens jaunietis vecumā no 12 – 26 gadiem, kurš piedalījās apmācībās “Digitālās prasmes nākotnes digitālajam darbam” un vēlas attīstīt jaunas prasmes, kā arī iesaistīties interesantā un aizraujošā darba procesā.

4. Konkursa saturs (uzdevumi)

- 4.1. Konkurssam iesniedzami apmācību “Digitālās prasmes nākotnes digitālajam darbam” dalībnieku veidotie darbi četrās kategorijās:
 - 4.1.5. Mājaslapu veidošana;
 - 4.1.6. Multimediju satura veidošana;
 - 4.1.7. Datorspēļu veidošana;
 - 4.1.8. Digitālais mārketingš.
- 4.2. Konkursa darbu izveidē dalībnieki izmanto sekojošus rīkus, programmatūru:
 - 4.2.5. Mājaslapu veidošana (platforma Microsoft Azure; satura vadības sistēma Joomla!);
 - 4.2.6. Multimediju satura veidošana (Windows Movie Maker vai Story Remix);
 - 4.2.7. Datorspēļu veidošana (Construct 2 vai cita spēļu izstrādes vide pēc konkursa dalībnieku izvēles);
 - 4.2.8. Digitālais mārketingš (dažādi rīki pēc konkursa dalībnieku izvēles).

5. Konkursa darbu iesniegšana un noformēšana

5.1. Konkursa darbu un pieteikumu iesniegšanas termiņš - **2018. gada 31. janvāris:**

5.1.1. Pieteikums (skat. pielikumu nr.1) jānosūta uz e-pasta adresi eprasmes@likta.lv.

5.2. Saņemot pieteikumu un konkursa darbu e-pastā, konkursa organizatori darba dienas laikā elektroniskā formā nosūtīs apstiprinājumu par darba un pieteikuma saņemšanu.

5.3. Konkursa darbā jānorāda autors (autori) un pasniedzējs.

6. Konkursa darbu vērtēšana

6.1. Konkursa darbus vērtēs žūrija, kurā ir pārstāvji no LIKTA, Microsoft, IKT nozares uzņēmumiem, kā arī Izglītības un Zinātnes Ministrijas, VARAM un nevalstisko organizāciju eksperti.

6.2. Darbu vērtēšana notiks no 2018. gada 01. februāra līdz 28. februārim.

6.3. Vērtēšanas kritēriji:

6.3.1. Mājaslapu veidošana:

6.3.1.1. inovatīvs saturs;

6.3.1.2. mājaslapas lietojamība;

6.3.1.3. mājaslapas struktūra, uzbūve;

6.3.1.4. dizains (krāsu pielietojums, foto, attēlu, video kvalitāte utt.);

6.3.1.5. tehniskais risinājums (programmatūras piedāvāto iespēju izmantošana);

6.3.1.6. trešo personu autortiesību ievērošana.

6.3.2. Multimediju satura veidošana:

6.3.2.1. filmas ideja, autoru jaunrade;

6.3.2.2. satura izklāsts (tekstu literārais stils, informācijas uztveramība; vizuālo izteiksmes līdzekļu izmantošana);

6.3.2.3. programmatūras piedāvāto iespēju izmantošana;

6.3.2.4. trešo personu autortiesību ievērošana.

6.3.3. Datorspēļu veidošana:

6.3.3.1. idejas oriģinalitāte, autoru jaunrade;

6.3.3.2. satura atbilstība spēles mērķim;

6.3.3.3. spēles noteikumu uztveramība;

6.3.3.4. dizains un interaktivitāte;

6.3.3.5. iekļauto zīmēto objektu, foto elementu u.tml. kvalitāte;

6.3.3.6. spēles sarežģītība, programmatūras piedāvāto iespēju izmantošana;

6.3.3.7. trešo personu autortiesību ievērošana.

6.3.4. Digitālais mārketing

6.3.4.1. sasniedzamais rezultāts, tā pamatojums,;

6.3.4.2. izmantoto digitālā mārketinga rīku/aktivitāšu daudzveidība un izvēlēs atbilstība sasniedzamajam rezultātam;

6.3.4.3. rezultātu apkopojums un izvērtējums;

6.3.4.4. vizuālais risinājums;

6.3.4.5. tehniskais risinājums, izmantotie digitālie rīki.

6.4. Pēc darbu izvērtēšanas veiksmīgākie darbu autori tiks uzaicināti uz noslēguma pasākumu "Digitālās prasmes nākotnes digitālajam darbam", kas notiks 2018. gada 21. martā Latvijas Universitātes un Microsoft Inovāciju centra telpās Digitālās nedēļas 2018 ietvaros. Pasākuma laikā notiks uzvarētāju paziņošana un apbalvošana.

PIETEIKUMS JAUNIEŠU DIGITĀLO DARBU KONKURSAM

“DIGITĀLĀS PRASMES NĀKOTNES DIGITĀLAJAM DARBAM”

1. Darba nosaukums:

2. Pieteikuma kategorija:

- Multimediju satura veidošana
- Mājaslapu veidošana
- Datorspēju veidošana
- Digitālais mārketing

3. Izmantotā programmatūra:

4. Saite uz konkursa darbu: kategorijās Multimediju satura veidošana, Datorspēju veidošana, Mājaslapu veidošana.

5. Saite (-es) uz digitālā marketinga risinājumu, kā arī darba aprakstu, ekrāna attēliem un citiem materiāliem: kategorijā Digitālais mārketing.

4. Vārds Uzvārds:

5. E-pasts, tālrunis:

5. Vecums:

6. Dzimums:

- Vīr.
- Siev.

7. Skola/Mācību centrs:

8. Pasniedzējs: